

Narciso Dublan, Marc **A43**

Bellon Lopez, Juan Manuel **2501**
2422
 ESP–chT XLVII Division Honor (3)
 [+Torrecillas,A]

En esta clase seguimos el mismo formato de años anteriores. A partir de una partida instructiva intentamos encontrar las mejores jugadas puntuando las mejores decisiones al modo de los TEST de AJEDREZ. Aprovechamos la sesión para hacer un homenaje a un jugador muy estimado, en esta ocasión el GM Marc Narciso que ha defendido los colores del Foment muchos años y junto con el protagonista del año anterior Oscar de la Riva consiguió el título de GM formándose en nuestro club.

1.d4 e6 2.e4 c5 3.d5 exd5 4.exd5 d6 5.c4 ♘f6 Esta defensa fue una especialidad de Larsen.

[Se puede jugar a base de: 5...g6 con idea de ♗g7, ♘e7 llegando a posiciones parecidas a la Benoni.]

6.♘c3 ♗e7

[Pero no vale mezclar las dos ideas: 6...g6 7.♗d3 ♗g7 8.♖e2+!

y hay que perder el enroque, pues si: ♖e7? el blanco tiene ventaja clara tanto con: 9.♘b5± (como con: 9.♗f4±)]

7.♘ge2 g6 El negro cubre el salto Cg3–f5. **8.♘g3 h5** Se pretende h5–h4 para desalojar el Cg3 y obtener f5 para el alfil. **9.♗d3 h4 10.♘ge4 ♘xe4 11.♗xe4!** Para dificultar el desarrollo del ♗c8 negro.

[11.♘xe4 ♗f5]

11...♘d7 12.0–0 h3 13.g3 ♘f6

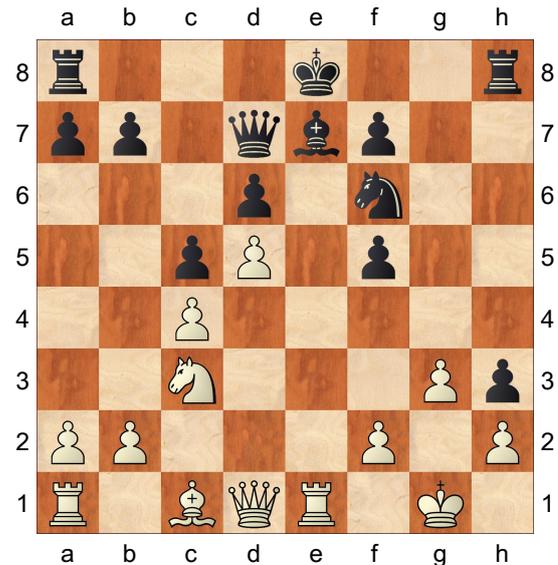
14.♗d3 ♗f5!? Es habitual ver a Bellón abrir la columna "g" aún a pesar de doblar peones. Una de sus variantes favoritas en los años 80 fue 1.e4 c6 2.

d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cf6 5.Cxf6 gxf6 con la que tuvo muy buenos resultados. La jugada es arriesgada, pero no veo una alternativa que de buen juego y creo que el blanco salió con ventaja de la apertura.

[14...0–0±]

[14...♘g4±]

15.♗xf5 gxf5 16.♖e1 ♖d7



17.♗g5! ♘g8 Si hay que hacer esta jugada significa que el negro tiene problemas.

[Falla: 17...0–0–0 TEST–01. 18.♖a4! (3p) Gana un tiempo decisivo amenazando a7. (18.♖c2 (1p) ♖de8 19.♖xe7 ♖xe7 20.♖xf5+ ♗b8 21.♖f1 ♖h5! 22.♖f4 ♖xg5 23.♖xg5±; 18.♖e2? (0p) ♖de8 19.♖d2 ♘e4! Antes de que el blanco doble torres en la columna e. 20.♘xe4 fxe4= 21.♖xe4?? ♗xg5 22.♖xe8+ ♖xe8 23.♖xg5 ♖e4!–+) 18...♖xa4 19.♘xa4+– y el blanco gana material.]

18.♖d2 0–0–0 TEST–02 19.b4!

(3p) Abrimos líneas en el ala de dama aprovechando la ventaja de desarrollo. [19.♖ab1! (3p) tiene la misma idea pero más cautelosa.] [19.♗xe7? (0p) ♘xe7 ayuda al

negro. Si el cálculo no justifica liquidar una tensión, en la mayoría de ocasiones es mejor mantenerla y que la liquide el adversario.]

19...♙xg5

[19...cxb4 20.♘b5 a6 21.♘d4± no cambia mucho con respecto a la partida.]

20.♚xg5 cxb4 21.♘b5 a6 22.♘d4

Centraliza el caballo y apunta a las debilidades. **22...♗h6** TEST-03

[Es similar: 22...♘h6 23.♗eb1!±]

23.♗eb1! (3p) El blanco tiene las ideas muy claras: las torres blancas deben mantenerse para el ataque en el ala de dama y una se dirige a b1 pero la otra está mejor en a1 que en e1..

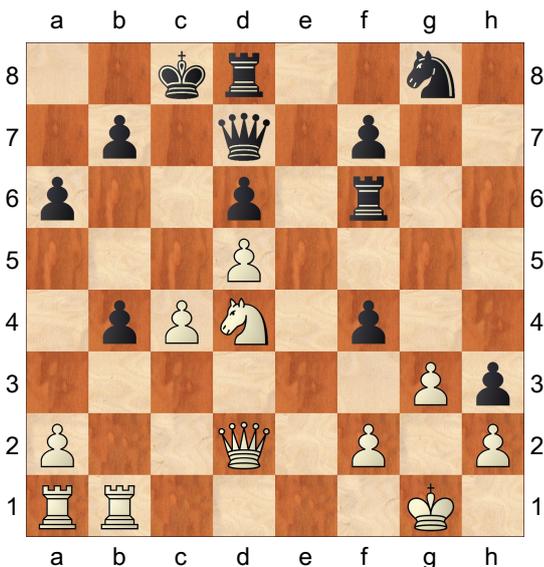
[23.♚xf5 (1p) Da un mejor final, pero no más.]

[23.♗ab1 (2p) También es correcta, pero menos exacta.]

23...♗f6

[Si: 23...a5 24.a3!+- con ataque ganador (y vemos porqué el blanco mantuvo la ♗ en a1).]

24.♚d2 f4



TEST-04 **25.♗xb4!** (3p) Con idea de doblar torres y atacar b7.

[25.♚xb4 (2p) La dama por delante es menos efectiva.]

[25.a3? (1p) Es lento pues no parece mejor seguir con axb4. ♘h6±]

25...fxg3 26.hxg3 ♗g4 Amenaza De4.

Jugar contra Bellón es parecido a un campo minado donde debes sortear numerosas trampas y cualquier paso en falso te lleva al desastre. TEST-05 **27.♚e3!** (3p) Quita la casilla e4 a la dama negra y pone un ojo en a7 tras el salto Cc6.

[27.♗xb7? (1p) Parece decisiva, pero falla al haber una oculta defensa.

A) 27...♙xb7 28.♗b1+ ♙c8 29.♚b4 ♙d7 (29...h2+ 30.♙h1 ♗e4+ 31.f3+-) 30.♗e1!+-;

B) 27...h2+!! 28.♙g2 (28.♙h1? ♗e4+ 29.f3 ♗xf3--) 28...♙xb7 29.♗b1+ ♙c8 30.♚b4? ♗xf2+!+-]

[27.♗ab1! (2p) h2+ 28.♙h1 ♗e4+ 29.f3 ♗xf3 30.♘xf3 ♗xf3+ 31.♗g2!+-]

[27.♚b2 (1p) ♗f3! 28.♗xb7 ♗xg3+ 29.fxg3 ♗xg3+ 30.♙f1 ♗g2+ 31.♙e1 ♗e8+ 32.♘e6±]

27...♗d7 TEST-06 **28.♗ab1**

(2p) No voy a criticar una jugada natural y sencilla que da gran ventaja, pero ...

[Es más fuerte y contundente:

28.♘c6! (3p) ♘e7 (28...bxc6?? 29.♚e8+ ♗d8 30.♚xc6#) 29.♚a7! h2+ 30.♙hx2 y la única forma de prolongar la partida es: ♗xf2+ 31.♚xf2 bxc6+-]

[28.♙h2 (1p) Es demasiado lento.

♗e7 29.♚d2 ♗e4 30.f3 ♗xf3 31.♘xf3 ♗xf3 32.♗b2 ♘f6±]

28...♗e7? Esta jugada se va a encontrar con una bonita refutación. TEST-07

[Ofrece mayor resistencia: 28...♘e7

A) pero no inmediatamente:

29.♗xb7? ♗xb7 30.♗xb7 ♗d1+! 31.♙h2 ♗f1!! y el blanco debe buscar la tablas con: 32.♗c7+!

♙xc7 33.♚xe7+ ♔b6 34.♚d8+ ♔b7 (34...♙c5? 35.♘b3+!+-) 35.♚e7+ ♔b6=;

B) 29.♙h2!+- aunque no se ve forma de parar las amenazas 30. ♖xb7 o 30.♘c6.]

29.♖xb7!! (3p) No son comestibles ni la dama ni la torre. TEST-08 Sin opciones. ¿Cual es la jugada que más resiste?

[29.♚d3? (1p) ♚g6 30.♚xg6 fxc6±]
 [29.♘e6? (0p) fxe6 30.♚a7 ♔d7 31.♖xb7+ ♔e8--]

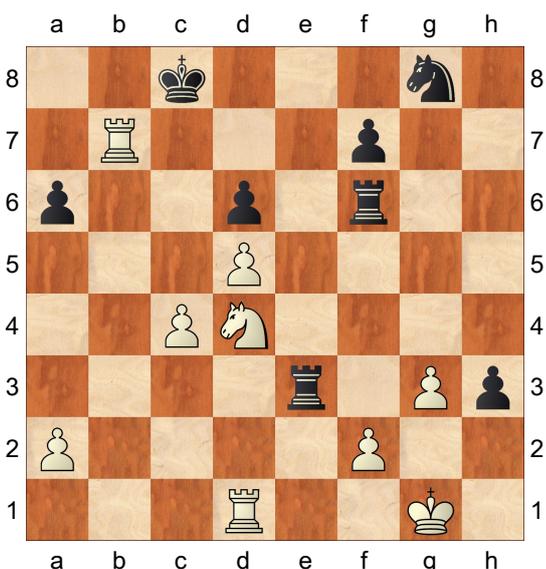
29...♚d1+ (3p) Buscando la salvación en un desesperado final.

[es desesperado: 29...♖xb7 30.♚e8+ ♔c7 31.♚c6+ ♔d8 32.♚xb7+- por ejemplo: ♘e7 33.♖e1! ♚d7 34.♖xe7 es una de las muchas formas de ganar.]

[Lleva al mate: 29...♖xe3? 30.♖b8+ ♔c7 31.♖1b7#]

[Es similar a la partida: 29...h2+ (3p) 30.♙h1 (30.♙g2?? ♖xb7 31.♚e8+ ♔c7 32.♚c6+ ♔d8 33.♚xb7 ♖xf2+!=) 30...♚d1+]

30.♖xd1 ♖xe3



TEST-09 31.♖a7!+- (3p) A pesar de haber desaparecido las damas, el negro sigue en red de mate. Es bueno

mantener las dos torres y una en séptima,

[31.fxe3 (1p) ♙xb7±]

[31.♖db1 (2p) ♖e1+! 32.♖xe1 ♙xb7±]

31...h2+ 32.♙g2 ♖e8

[32...♖e4 33.f3+- y hay que retirar la ♖ permitiendo ♖b1 del blanco.]

33.♖b1 h1♚+

[33...♖h6 34.♙h1 ♖e7 (34...♘f6 35.♘c6 ♘d7 36.♖a8+ ♔c7 37.♖xe8+-) 35.♖a8+ ♔c7 36.♘c6!+- (36.♖xg8+-)]

34.♙xh1 ♖e7 35.♖a8+ ♔c7 36.♖xg8

[El módulo sugiere: 36.♙g2!!

ΔTab8, T1b7#, ΔCc6,Ta7,Tb8#. La idea es evitar que el negro tenga la defensa ♖e1 retrasando el mate.]

[36.♖ab8? ♖e1+! permite el cambio de una torre.]

36...♖xf2 37.♖gb8

[Aún era más fuerte: 37.♖a8!]

37...♖e1+ 38.♖xe1 ♙xb8 39.♖e2

Una gran partida donde el blanco ha superado a su adversario en todas las fases.

1-0